



# イリヴァルラ

ドラウの女性 アヴェンジャー  
(ゼラス・アサシン) レベル 11 無属性



日本語版  
D&D Game Day PHB2

「私の刃はセイハニーンの気まぐれによって導かれる。」

能力	数値	修正値 +1/2Lv		
【筋力】	12	+ 6	アーマー・クラス	29
【耐久力】	13	+ 6	頑健防御値	20
【敏捷力】	19	+ 9	反応防御値	24
【知力】	14	+ 7	意志防御値	23
【判断力】	19	+ 9	イニシアチブ	+ 13
【魅力】	13	+ 6	移動速度 (マス目)	6

ヒット・ポイント：97

回復力値 24

底力の使用

(底力の使用は遭遇ごとに 1 回)

重傷：48

1 日の回復力使用回数 8

現在のヒット・ポイント	現在の回復力使用回数

基本攻撃名	攻撃ボーナス	ダメージ	範囲／属性
スパイダーキス・ファルシオン + 3	+ 15 対 AC	2d4 + 9	高クリティカル
クロスボウ	+ 11 対 AC	1d8 + 4	15 マス (通常) / 30 マス (最大)

## 特技

《近接習熟》、《イニシアチブ強化》、《追加 HP》、《信仰の盾の強化》、《武器熟練：重刀剣類》、《鎧習熟：レザー》、《破壊的クリティカル》：クリティカルヒットの時、ダメージに + 1d10 追加

に + 8 のボーナスを得る。

ロールの祝福を受けた者：1 遭遇に 1 回、クラウド・オヴ・ダークネスとダークファイアーのいずれかのパワーを使用できる。

神衣のアクション：追加のアクションを得るためにアクション・ポイントを消費した時、君は次の自分のターンの終了時まで視認困難を得る。また、君はこの追加のアクションの直前または直後にフリー・アクションとして 3 マス瞬間移動することができる。

引導の技：君に戦術的優位を与えている重傷の敵に攻撃をヒットさせた時、その攻撃は目標に 1d6 の追加ダメージを与える。

言語：共通語、エルフ語

視覚：暗視

注釈：いくつかの種族とクラスの特徴は、すでにキャラクターの数値の中に加算されており、シートの上で別記はされない。

## 技能 (リストに記載されない技能の技能修正値は + 5)

受動〈看破〉	19
受動〈知覚〉	24
〈威圧〉	+ 8
〈隠密〉	+ 16
〈軽業〉	+ 14
〈看破〉	+ 9
〈宗教〉	+ 12
〈知覚〉	+ 14

## 種族およびクラスの特徴

チャンネル・デヴィニティ：遭遇毎に、アブジウア・アンデッドかディヴァイン・ガイダンスのどちらかを使用できる。裏を参照。

追討の宣告：君のオース・オヴ・エンミティの目標が自分の意思で君から離れるように移動したなら、君は次の自分のターンの終了時まで、その目標に対するダメージ・ロール

## 装備

スパイダーキス・ファルシオン + 3、マジック・ドラウ・アーマー + 3、ブラッドソークト・ブレイサーズ、アミュレット・オブ・プロテクション + 3、クロスボウ、ボルト 20 本、バックパック、携帯用寝具、火打ち石と打ち金、ベルト・ポーチ、陽光棒 × 2、10 日分の保存食、麻のロープ 50 フィート、水袋。

# パワー

## 無限回パワー

**ボンド・オヴ・パースト** アヴェンジャー／攻撃／1  
**Bond of Pursuit**／**追討の結縁**

君が攻撃を繰り出した瞬間、敵が逃げようとしても必ずその後を追うことができるということが確定する。

[無限回]◆[信仰]、[武器]

標準アクション **近接・武器**

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+ 15 対 AC

ヒット：2d4 + 9 ダメージ。目標が次のターンに使用者に隣接せずに終了したなら、使用者はフリー・アクションとして5マスシフトすることができる。ただし、このシフトの終了地点は出発した地点よりも目標に近い場所であればならない。

**オーヴァーホウエルミング・ストライク** アヴェンジャー／攻撃／1  
**Overwhelming Strike**／**圧倒打撃**

君は攻撃しつつ敵の側面に回りこみ、敵をそれまで自分がいた場所に押し込む。

[無限回]◆[信仰]、[武器]

標準アクション **近接・武器**

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+ 15 対 AC

ヒット：2d4 + 9 ダメージ。君は1マスシフトし、目標を自分がそれまで占めていたマスのいずれかに1マス横滑りさせる。

## 遭遇毎パワー

**オース・オヴ・エンミティ** アヴェンジャー／クラス特徴  
**Oath of Enmity**／**滅殺の誓言**

君は1体の敵に怒りを集中し、その敵に対する攻撃は並外れて正確なものとなる。

[遭遇毎] (特殊) ◆[信仰]

マイナー・アクション **近接範囲・爆発 10**

目標：爆発の範囲内にいて使用者から見える敵 1 体

効果：使用者が目標に対して近接攻撃を行なう際、使用者に隣接している敵がその目標のみであるなら、使用者は攻撃ロールを2回行なって高い方の出目を使用する。この効果はその遭遇が終了するか目標のヒット・ポイントが0になるまで持続する。このパワーの効果は終了した時点で、このパワーの使用回数は回復する。

使用者のある攻撃に関して、他の効果によって“攻撃ロールを2回ロールし、好きな方の出目を用いる”ことが可能になった場合、このパワーはその攻撃には何の効果も発揮しない。また、使用者のある攻撃が“攻撃ロールを2回ロールし、低い方の出目を用いる”という効果を受けた場合にも、このパワーはその攻撃には何の効果も発揮しない。

このパワーによって1回の攻撃ロールを2回ロールした後、別の効果によって使用者が1回の攻撃ロールを再ロールすることができる場合、使用者は両方のロールを再ロールすることができる。

**チャンネル・ディヴィニティ：アブジュア・アンデッド** アヴェンジャー／クラス特徴  
**Channel Divinity:Abjure Undead**／**神性伝導：アンデッド排斥**

アンデッドめがけて放たれた輝かしい光線は、目標をよろめかせて君に近寄らせる。

[遭遇毎]◆[光輝]、[信仰]、[装具]

標準アクション **近接範囲・爆発 5**

目標：爆発の範囲内のアンデッド 1 体

攻撃：+ 9 対“意志”

ヒット：5d10 + 4[光輝]ダメージ。使用者は目標を5マス引き寄せる。目標は使用者の次のターンの終了時まで動けない状態になる。

ミス：半減ダメージ。使用者は目標を1マス引き寄せる。

**チャンネル・ディヴィニティ：ディヴァイン・ガイダンス** アヴェンジャー／クラス特徴  
**Channel Divinity:Divine Guidance**／**神性伝導：神与**

君の敵を攻撃しようとする味方に、君の神の導きを分け与えよう。

[遭遇毎]◆[信仰]

即応・割込 **近接範囲・爆発 10**

トリガー：10マス以内の味方が使用者のオース・オヴ・エンミティの目標を攻撃する

目標：トリガーの攻撃を行なった味方

効果：目標は2回目の攻撃ロールを行ない、好きな方の出目を使用する。

**クラウド・オヴ・ダークネス** ドラウ／種族パワー  
**Cloud of Darkness**／**闇の雲**

黒い帳が君の周囲に下りてきて君を視界から隠す。

[遭遇毎]

マイナー・アクション **近接範囲・爆発 1**

効果：この爆発は闇の雲を生み出す。この雲は使用者の次のターンが終了するまでその場所に留まる。この雲は視線を妨害する。この雲の中にあるマス目は“完全な隠蔽”になる。この雲の中に完全に収まっているクリーチャーはこの雲の外に出るまで盲目状態になる。使用者はこれらの効果に対する完全耐性を得る。

**ダークファイア** ドラウ／種族パワー  
**Darkfire**／**闇の火**

揺らめく紫の光輪が目標を包むため、目標に攻撃を当てやすくなる。

[遭遇毎]

マイナー・アクション **遠隔・10**

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+ 15 対“反応”

ヒット：使用者の次のターンが終了するまで、目標に対するすべての攻撃は戦術的優位を得る。目標は不可視や視認困難から利益を得ることができない。

特殊：遭遇毎、君はクラウド・オヴ・ダークネスかダークファイアのいずれかを使用することができる。

**エンジェリック・アラクリティ** アヴェンジャー／攻撃／1  
**Angelic Alacrity**／**疾きこと天使のごとく**

君は信仰のエネルギーを自分の肉体に充満させ、攻撃の瞬間に爆発的な速度を得る。

[遭遇毎]◆[信仰]、[武器]

標準アクション **近接・武器**

効果：使用者は攻撃の前に5マスシフトできる。

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+ 15 対 AC

ヒット：4d4 + 9 ダメージ。

**レゾナント・エスケープ** アヴェンジャー／汎用／2  
**Resonant Escape**／**こだま逃れ**

君は敵の攻撃を避けようとしてつつ短い祈りを唱えて神の加護を願い、短距離の瞬間移動を行なう。

[遭遇毎]◆[瞬間移動]、[信仰]

即応・対応 **使用者**

トリガー：敵が使用者に対する攻撃をヒットまたはミスする

効果：使用者は3マス瞬間移動する。

**シクウェスタリング・ストライク** アヴェンジャー／攻撃／3  
**Sequestering Strike**／隔離する打撃

君の攻撃は敵のみならず周囲の空間をも切り裂き、君と敵をわずかな距離だけ瞬間移動させる。

[遭遇毎]◆[瞬間移動]、[信仰]、[武器]

標準アクション 近接・武器

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+ 15 対 AC

ヒット：4d4 + 9 ダメージ。使用者は目標を 5 マス瞬間移動させ、次に自分も目標に隣接する場所に瞬間移動する。

**アスペクト・オヴ・アジリティ** アヴェンジャー／汎用／6  
**Aspect of Agility**／疾風の相

君が西風のごとき速さで駆ける時、敵が君を傷つける機会など皆無である。

[遭遇毎]◆[信仰]

移動アクション 使用者

効果：使用者は 5 マスシフトし、次の自分のターンの終了時まで AC と反応防衛値に +2 ボーナスを得る。

**イネクソラブル・パースト** アヴェンジャー／攻撃／7  
**Inexorable Pursuit**／容赦なき追跡

君は神々しい霧をまとい、いかなる障害物もすり抜けて敵に接近し、神の怒りをこめた一撃を叩き込む。

[遭遇毎]◆[信仰]、[武器]

標準アクション 近接・武器

効果：攻撃の前に、使用者は次の自分のターンの終了時まで位相移動を得たうえで、6 マスシフトすることができる。

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+ 15 対 AC

ヒット：4d4 + 9 ダメージ。

**ストライク・フロム・エンプティ・エア**  
**ゼラス・アサシン**／攻撃／11  
**Strike from Empty Air**／虚空からの急襲

君は敵に対して必殺の一撃を食らわせるのに最適な位置へと瞬間移動する。

[遭遇毎]◆[瞬間移動]、[信仰]、[武器]

標準アクション 近接・武器

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+ 15 対 AC

ヒット：6d4 ダメージ。使用者が目標に対して戦術的優位を有しているなら、この攻撃は 2d4 の追加ダメージを与える。

効果：この攻撃の前または後に、使用者は 2 マス瞬間移動できる。

## 一日毎パワー

**テンプル・オヴ・ライト** アヴェンジャー／攻撃／1  
**Temple of Light**／光の聖域

君が武器を振り下ろした瞬間、敵の周囲に焼け付くようなエネルギー場が生じる。君がエネルギー場の中の敵を攻撃するたび、光り輝くエネルギーが敵を焼き焦がす。

[一日毎]◆[区域]、[光輝]、[信仰]、[武器]

標準アクション 近接・武器

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+ 15 対 AC

ヒット：4d4 + 9 の [光輝] ダメージ。

効果：この攻撃は目標を起点とした“爆発 2”の区域を光輝エネルギーで満たす。この区域はこの遭遇の終了時まで持続する。目標が移動するところの区域も一緒に移動し、常に目標が区域の起点であり続ける。使用者が区域内のクリーチャーに攻撃をヒットさせるたび、その攻撃は 1d6 の追加 [光輝] ダメージを与える。

**ボンド・オヴ・フォアサイト** アヴェンジャー／攻撃／5  
**Bond of Foresight**／予知の結縁

君と敵は宿命の縁によって結び付けられ、君には敵の動きのすべてが見て取れるようになる。敵が移動しようとしたら君を攻撃しようとする際には常に、君がてぐすね引いて待ち構えている。

[一日毎]◆[信仰]、[武器]

標準アクション 近接・武器

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+ 15 対 AC

ヒット：4d4 + 9 ダメージ。

ミス：半減ダメージ。

効果：目標が使用者に対する攻撃をヒットまたはミスするか、目標がシフトを行なうたび、目標は使用者から機会攻撃を誘発する（セーブ・終了）。

**エンデュアリング・ストライク** アヴェンジャー／攻撃／9  
**Enduring Strike**／忍耐の打撃

君は敵に打撃を加えつつ、自分にふりかかった苦難を払いのけるよう神に祈る。

[一日毎]◆[信仰]、[武器]

標準アクション 近接・武器

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+ 15 対 AC

ヒット：6d4 + 9 ダメージ。使用者は +5 のボーナスつきで 1 回のセーヴィング・スローを行なう。

ミス：半減ダメージ。使用者は 1 回のセーヴィング・スローを行なう。

**アヴェンジャーズ・レディネス** アヴェンジャー／汎用／10  
**Avenger's Readiness**／アヴェンジャーの警戒

敵が攻撃の準備を始めた瞬間、君は素早く踏み込んで敵の計画をご破算にする。

[一日毎]◆[信仰]

アクション不要 使用者

トリガー：使用者が遭遇の開始時にイニシアチブをロールする

効果：使用者は 1 回のイニシアチブ判定に +5 ボーナスを得る。イニシアチブ順のもっとも早いクリーチャーがターンを開始した時点で、使用者は（たとえ不意を討たれた状態であっても）フリー・アクションとして 3 マスシフトすることができる。

## アイテム

**スパイダーキス・ファルシオン + 3** レベル 12

召喚された蜘蛛の糸は武器の刃を覆い、見えにくくする。

クリティカル：+ 3 d6 [毒]

パワー（[無限回]◆[毒]）：フリーアクション。武器によって与えられるダメージはすべて毒ダメージとなる。別のフリーアクションによってダメージを通常に戻すことができる。

パワー（[一日毎]）：フリーアクション。君がこの武器を命中させた時に使用する。目標は減速状態となる（セーブ・終了）。最初のセーブで失敗した場合、目標は動けない状態となる（セーブ・終了）。

**ブラッドソケット・ブレイサーズ** レベル 10

君は、パワーに身震いする鋌を打った皮の腕輪に血をたらした。

パワー（[一日毎]）：マイナーアクション。

このパワーは重傷時に使う。最初に重傷に陥って重傷から回復するか、その遭遇が終了するまで、近接攻撃によるダメージロールの結果に +5 のパワーボーナスを得る。